HE
system
PC Engine
SUPER
CD·ROM²SYSTEM
風雲カブキ伝
天外魔境
FAR EAST OF EDEN
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT

このたびは、ハドソンのゲームソフトをお買い上げいただき、誠にありがとうございました。
ご使用の前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。

## ●SUPER CD·ROM²ソフト使用上の注意

①PCエンジン、CD·ROMなどハードの接続及び動作方法に関しましては、各機器に付属の「取扱説明書」を必ずご熟読の上ご使用ください。
②CD·ROMディスクには表と裏があります。必ずゲームタイトルが印刷されている面を上にしてセッティングしてください。
③ゲームプレイ中にCD·ROMプレイヤーの蓋を開けたり、CD·ROM本体に振動を与えないでください。正常なプレイが出来なかったり、本体やソフトを痛める場合があります。

## ●健康に関する注意

本機を使用される場合は、極力疲れた状態で使用することは避け、テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。長時間ゲームを続ける場合は健康のため、1時間ごとに10~15分の休みをとってください。

ごく稀に、強い光の刺激や、光の点滅を受けている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状が現れるという例が報告されています。こうした症状を経験したことのある人は、テレビゲームをする前に必ず医師に相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師に相談してください。

このCD·ROM²ディスクは、「**SUPER** CD·ROM²」専用ソフトです。従来の「**CD·ROM² SYSTEM**」では動作いたしませんのでご注意ください。動作させるためには、「SUPER SYSTEM CARD」が必要です。

※CD·ROMディスクは、音楽用CDプレーヤーでは、使用しないでください。コンピュータ用データがオーディオ機器に悪影響を及ぼす場合があります。

※万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取り替えいたします。

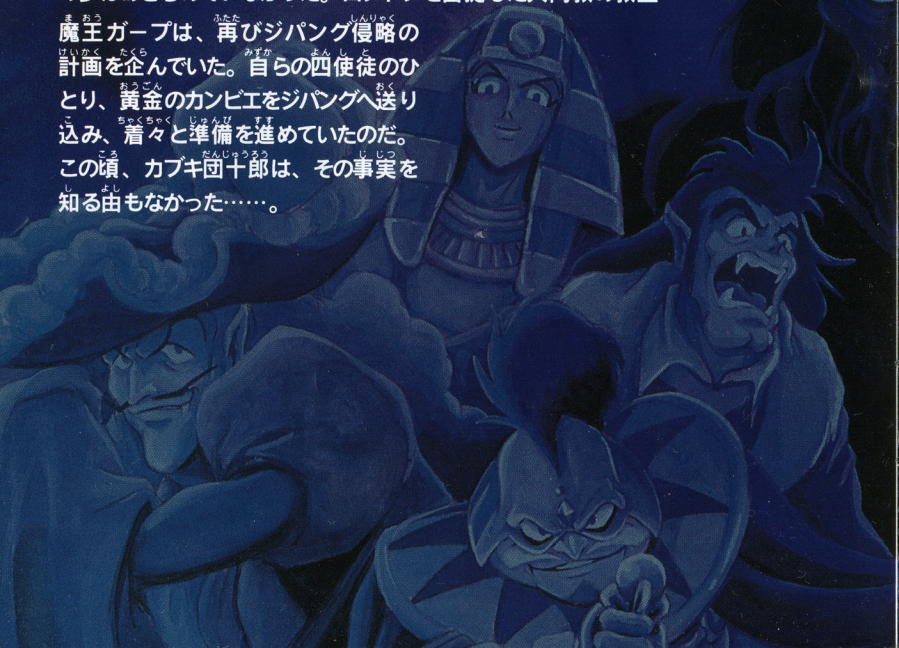
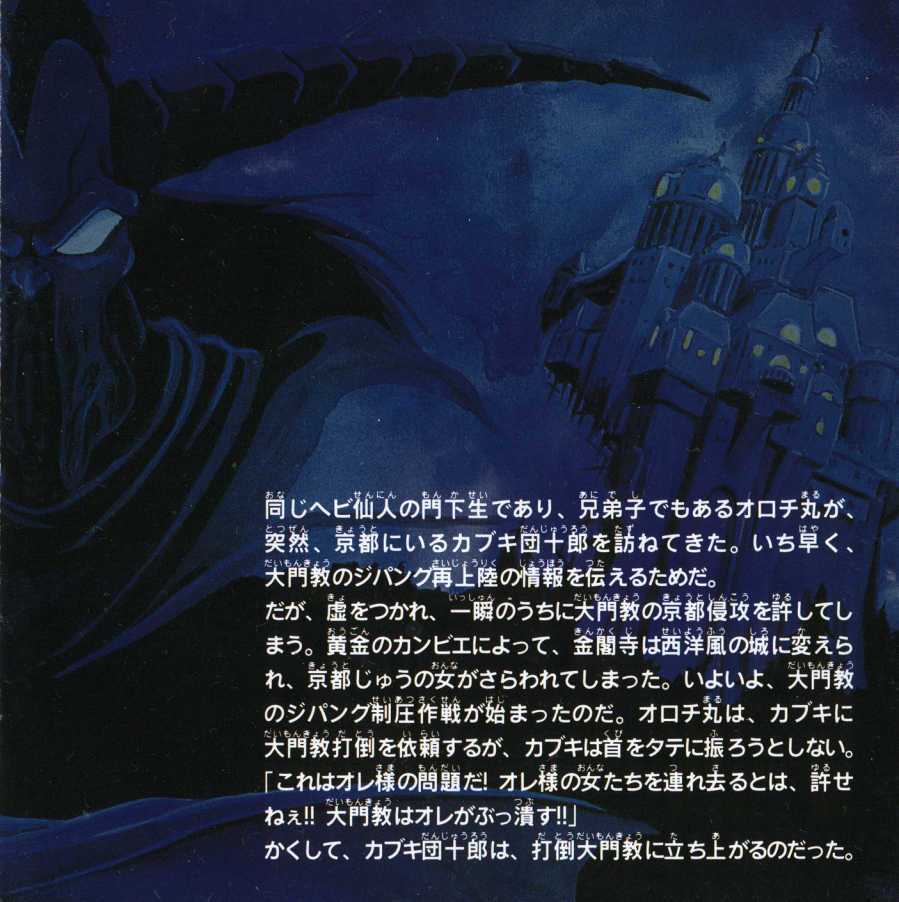
## 目次

# 天外魔境　風雲カブキ伝　前口上

根の一族との死闘から１年。
火の一族の子孫たちは、故郷へ帰り、それぞれ元の生活に戻っていた。
しかし、カブキ団十郎だけは、平和になった京に残り、
歌舞伎役者として大いに名を売っていた。カブキは、火の勇者とは別に、
歌舞伎役者という新たな一面も開花させていたのだ。
たちまち、噂が噂を呼んで、京都の北座は連日、超満員。
ジパングの救世主・カブキならではの快挙であった。

チョン！　チョンチョン、チョン！！
拍子木が鳴って、いよいよ舞台の幕が上がる。
北座の座長であり、看板役者でもあるカブキ団十郎が、
さっそうと舞台に登場する！
「カブキ様ーーっ、ステキーー！！」
黄色い声が、場内に響き渡る。
女たちの声援を受けて、本領発揮のカブキ団十郎。
もう、やりたい放題。もはや、カブキの独壇場だ。
京都の北座は、誰も見たことのない独特の世界を創り上げてゆく。

# 天外魔境　風雲カブキ伝　前口上

卑劣な手段で、ジパングを制圧しようとしたものの、火の一族（ジライア、ツナデ、オロチ丸）に敗れ去った大門教。しかし、まだその夢はあきらめていなかった。ロンドンを占拠した大門教の教主・魔王ガープは、再びジパング侵略の計画を企んでいた。自らの四使徒のひとり、黄金のカンビエをジパングへ送り込み、着々と準備を進めていたのだ。この頃、カブキ団十郎は、その事実を知る由もなかった……。

同じヘビ仙人の門下生であり、兄弟子でもあるオロチ丸が、突然、京都にいるカブキ団十郎を訪ねてきた。いち早く、大門教のジパング再上陸の情報を伝えるためだ。
だが、虚をつかれ、一瞬のうちに大門教の京都侵攻を許してしまう。黄金のカンビエによって、金閣寺は西洋風の城に変えられ、京都じゅうの女がさらわれてしまった。いよいよ、大門教のジパング制圧作戦が始まったのだ。オロチ丸は、カブキに大門教打倒を依頼するが、カブキは首をタテに振ろうとしない。
「これはオレ様の問題だ! オレ様の女たちを連れ去るとは、許せねぇ!! 大門教はオレがぶっ潰す!!」
かくして、カブキ団十郎は、打倒大門教に立ち上がるのだった。

# ハチャメチャ　風雲カブキ伝　ここに注目！

「天外魔境　風雲カブキ伝」は、ジパングのみならず、世界を舞台にしたパーティプレイのロール・プレイング・ゲームです。主人公のカブキ団十郎を中心に、阿国ら仲間たちが活躍する壮大なストーリー。大門教を倒すまでには、さまざまな難関が待ち受けています。 さあ、 あなたはカブキ団十郎になって、強敵・大門教に立ち向かってください。

●いよいよの出番だ！世界の女はオレ様が守るぜ！

●まいったか！これが世紀末RPG風雲カブキ伝だ！

## 史上初！　一流声優陣勢ぞろい!!

このゲームでは、CD－ROM史上最大の総勢31人もの声優さんが出演しています。それも皆さん、一流の方々ばかり。その中には女優の牧瀬里穂さんや、花島優子さんなども熱演してくれています。物語中で起こるイベントやビジュアルシーンを、どうぞお楽しみください。

## 驚異のイベント100連発!

物語はカブキ団十郎が公演中の京都・北座からスタート。新たな仲間たちとの出会い、大門教との戦い、さらに数えきれないほどのイベントなどをクリアしていきながら、カブキの大冒険は進行していきます。
京都での物語が一段落しても、その先には考えられないような海の向こうでの冒険が始まります。果たして、まだ見ぬ土地とはどこか？　そして、どんな冒険が待ち受けているのか？
あなた自身の目で確認してください。

天外魔境シリーズでおなじみのキャラクターが、総出演しているのも「風雲カブキ伝」の特長のひとつ。さて、どこで会えるかな？

今回、シリーズ初の横型バトルを採用。術やカブキ達の行動が、はっきりとわかる戦闘画面は超ド迫力。

## 見参！　ジパングーの伊達男！！

自称・ジパングーの伊達男。口が達者で、とにかく身勝手。「天外魔境II」で、卍丸たちと旅をしたのは、ほとんど奇跡に近い。大変な楽天家で、派手で楽しく生きられれば、それでよいと思っている。しかし、女にはやさしく、どんな願いごとでも聞いてしまう。ヘビ仙人のもと、オロチ丸は兄弟子にあたる。京都では、歌舞伎役者としても有名。

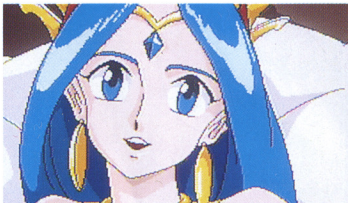
声／山口勝平

**奥義［秘芸］**

| 奥義名 | 効果 | 効果範囲 |
|---|---|---|
| 大見得 | 敵の１グループを驚かせて、守備力を低下させる | 敵１グループ |
| 飛げり | 必殺の飛げり攻撃を行う | 敵１体 |
| 心中物 | 自らも傷つくが敵に大ダメージを与える | 敵１体 |
| にらみ | 強力な眼光で敵を退散させる | 敵全員 |
| 大寄せ | 敵を呼び寄せる | × |
| 荒事 | 敵に絶大な傷を与えるが、しばらく戦闘不能になる | 敵１体 |
| 宙乗り | 宙に体を舞わせ、敵からの攻撃を回避する | 本人 |
| ？？？ | ？ | ？ |

MAIN CAST
カブキ団十郎
だんじゅうろう

## 八雲立つ！　召喚魔法の使い手

出生地不明の謎の美少女。京都でカブキと人気を二分する南座の看板役者。性格は、男まさりなところもあるが、本当はやさしく、女の子らしい一面も持っている。
得意技の召喚魔法で、数々の神を呼び出し、敵を一網打尽にする。
現在は、南座の海外公演で、京の町にはいないらしい‥‥。

声／牧瀬里穂

### 奥義【降神】

| 奥義名 | 効果 | 効果範囲 | 消費MP |
|---|---|---|---|
| 白虎 | 白虎を呼び出して、敵に攻撃を与える | 敵１体 | 12 |
| 暫く | 弁慶を呼び覚まし、複数の敵にダメージを与える | 敵全員 | 18 |
| お七 | 霊界からお七を呼び、炎をまき散らす | 敵全員 | 25 |
| 鳴神 | 天から竜を呼び、確実に大ダメージを与える | 敵１体 | 26 |
| 不動 | 不動明王を召喚して、複数の敵にダメージを与える | 敵全員 | 32 |
| 天使 | 味方にかかった術や病を消し、体力を回復する | 味方全員 | 20 |
| 亡者 | 亡者を呼び出し、敵全員に攻撃を加える | 敵全員 | 50 |
| ？？？ | ？ | ？ | ？ |

# MAIN CAST

# 登場人物紹介

## 謎が謎を呼ぶ！　仮面の貴公子

かたくなに素顔を隠し続ける仮面の戦士。まるで、秘められた過去があるかのようだ。世阿弥もまた、出生地不明であり、その正体は謎のベールに包まれている。常に沈着冷静で、カブキの軟派さとは対極をなす。錬金術などにも長け、その知識の広さを物語っている。彼の持つ仮面には、さまざまな能力が秘められているという。

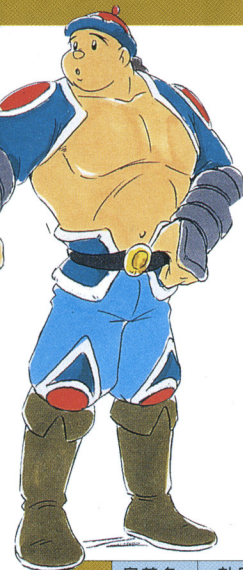
声／速水　奨

**奥義【仮面】**

| 奥義名 | 効果 | 効果範囲 |
|---|---|---|
| 烈火面 | 仮面から炎を吹き出し、敵を攻撃する | 敵１体 |
| 幻氷面 | 突き刺さる冷気で、敵にダメージを与える | 敵１体 |
| 自雷面 | 雷を呼び起こし、相手に落とす | 敵１体 |
| 般若面 | 仮面の力で、自らの全能力を高める（技を消費する） | 本人 |
| 天女面 | 不思議なパワーで、仲間の体力を回復させる | 味方全員 |
| 修羅面 | 恐るべき奇跡の攻撃で、複数の敵にダメージを与える | 敵１グループ |
| ？？？ | ？ | ？ |
| ？？？ | ？ | ？ |

# MAIN CAST

世阿弥（ぜあみ）

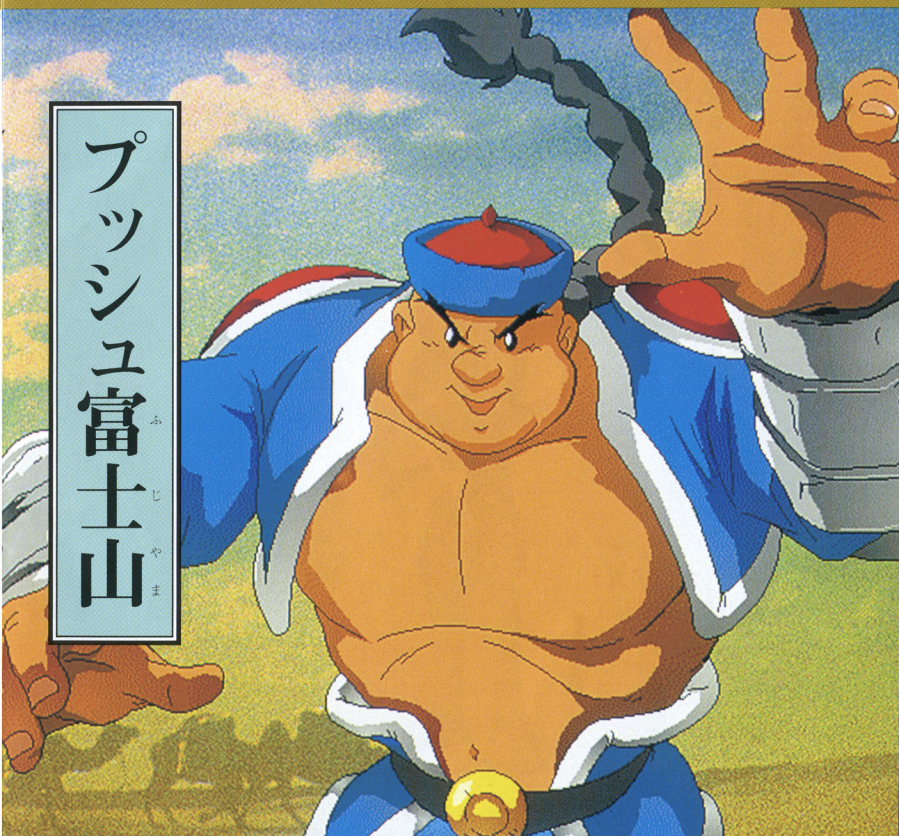
# 登場人物紹介

## 超相撲パワー！　心やさしき重戦車!!

もともとは、モンゴル相撲のチャンピオン。その肩書きをひっさげて、角界入りを果たした。目指せ横綱！　とばかりに大相撲に取り組むが、ここ一番というところで押しが足りず、目標は今だ達成されていない。巨体とはうらはらに、気の弱い一面を持っている。まさに「気は優しくて力持ち」という言葉がピッタリの戦士。相撲技を武器に、怪力でバッタバッタと敵をなぎ倒す。

**声／塩屋　翼**

奥義［決手］

| 奥義名 | 効果 | 効果範囲 |
| --- | --- | --- |
| 百張手 | 富士山必殺の張り手攻撃をする | 敵１体 |
| 待った | 戦闘中に待ったをかけて、一時的に行動不能にする | 敵全員 |
| 押出し | とてつもない力で、敵を突き飛ばす | 敵１体 |
| 波の花 | 敵に塩を蒔きつけて、めくらましさせる | 敵１グループ |
| 手刀 | ケタはずれたパワーで、敵を粉砕する | 敵１体 |
| 禁じ手 | 敵の得意な魔法や特殊攻撃を封じる | 敵１体 |
| 猫騙し | 敵を惑わし、攻撃力を鈍らす | 敵全員 |
| ？？？ | ？ | ？ |

# プッシュ富士山（ふじやま）

# 帰ってきた！ 懐かしの火の一族!!

「風雲カブキ伝」には、天外魔境シリーズでおなじみのキャラクターが数多く登場します。ストーリー中、カブキを助けてくれたり、メッセージを送ってくれたりします。どこにいるかは秘密。さて、あなたは全員見つけることができるでしょうか？

**【ジライア】**

**声／岩田光央**

「天外魔境」の主人公。正義感あふれるガマ族の火の勇者。大変な歌舞伎好きでもあるらしい。

**【ツナデ】**

**声／江森浩子**

男まさりの性格で、とにかくあれこれ引っかき回す破天荒な存在。そのため、被害にあっている人たちも少なくない。「カブキ伝」でも大暴れは必至。どんな活躍（？）を見せてくれることか。（ナメクジ族）

**【オロチ丸】**

**声／塩沢兼人**

カブキ団十郎の兄弟子。かつて、大門教と戦った火の勇者（ヘビ族）のひとり。ショーグンの隠密で、常に冷静な判断力を失わない。だが、ナメクジ族のツナデは苦手で、いつも逃げ回っている。

# 我が道に敵なし！史上最強チーム!!

## 【戦国卍丸】

**声／伊倉一寿**

「天外魔境II」の主人公。火の一族の末裔で、イタズラ好きのガキ大将。しかし、現在は更正したらしい。剣の使い手としては、抜群の才能を持っている。

## 【絹】

**声／井上あずみ**

宿命を背負った美少女。心やさしく、鳥や動物と話すことができる。辛く長かった根の一族との戦いで、いったい彼女はどのように成長したのでしょう。

## 【極楽太郎】

**声／赤星昇一郎**

怪力、大食漢の楽天家。並外れた巨体で、根の一族を蹴散らしたのは記憶にも新しいところ。人魚である千代と結婚後、どうなったのか非常に気にかかる。

# 意外？！カブキを取り巻く重要キャラ

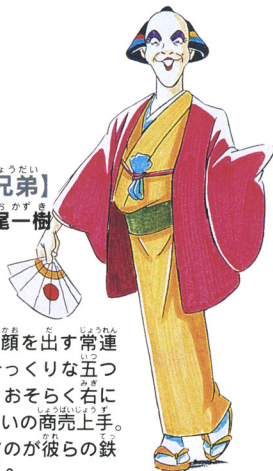
## 【まつり】

声／高山みなみ

百地三太夫（くの一・三姉妹）の次女。武術に長けていて、あらゆる武器を使いこなす。男まさりで、口はかなり悪い。しかし、密かにカブキへ思いを寄せているらしい。

## 【足下兄弟】

声／矢尾一樹

「天外魔境」シリーズ全てに顔を出す常連キャラ。世にも奇妙なほどそっくりな五つ子。お金もうけにかけては、おそらく右に出る者はいない、というぐらいの商売上手。あくどい商売で私腹をこやすのが彼らの鉄則。今回、犠牲になるのは誰？

## 【マントー】

声／千葉　繁

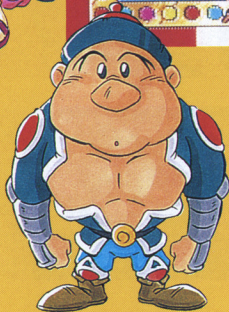
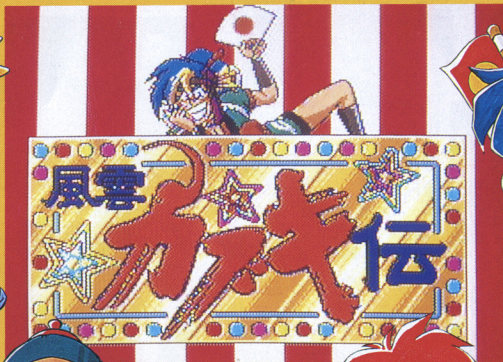
これまた「天外」シリーズおなじみのキャラクター。かつての大門教13人衆のひとり。毎回、ドジでマヌケで失敗ばかりするので憎めない。その不思議な魅力から隠れファンも多いらしい。単なるお笑いキャラに見えるが、真の実力は未知数。

## ゲームの遊び方

このページからは、基本システムや操作方法、各コマンドの意味などを紹介していきます。ゲームを始める前に必ず一度、目を通しておいてください。

# ゲームの始め方

## ゲーム起動時の流れ

PC Engine
SUPER
CD-ROM² SYSTEM
VER. 3.00
PUSH RUN BUTTON!
© NEC Home Electronics, Ltd. 1991
© HUDSON SOFT 1991

まず、スーパーCD-ROM²システムにソフトをセットし、電源を入れます。システム起動画面が現れた後、RUNボタンを押すとソフトが起動します。その後、プロローグ～カブキの口上～タイトルと、右図のように進んで行きます。タイトルで、RUNボタンを押すとゲームスタートです。この時、カブキのファイルが1つでもあれば「一座の旅程」画面が表示されますが、ない場合は、「一座の旅程」画面を表示せずにゲームが始まります。

⬅ゲームスタートは、この画面（京都・北座）からです。

ハドソン・ロゴマーク画面。この後、制作スタッフの紹介も兼ねたプロローグ画面へと移行します。

▼

プロローグ画面。シリーズ始まって以来、最高に不気味でおどろおどろしいビジュアルシーンです。

▼

カブキ口上画面。この画面とプロローグ画面は、RUNボタンを押せば、先へスキップすることができます。

▼

タイトル画面。ここでRUNボタンを押すと、「一座の旅程」画面へ移動します。

## バックアップできるデータは5個まで

セーブデータは5個まで作成できます。バックアップユニットでのこのゲームのデータのファイル名は、“KABUDEN. 01”（最後につく2ケタの数字は01～05のいずれか）になります。

⬅起動画面でRUNボタンを押した後、SELECTボタンを押し続けていれば、デモを飛ばして「一座の旅程」画面へ行けます。

## 「一座の旅程」画面での操作方法

タイトル画面でRUNボタンを押すと、「一座の旅程」画面へ移ります。「一座の旅程」画面では、「続き」「写す」「消す」「詳細」の4つのコマンドを選択することができます。方向キーで青色のカーソルをコマンドの上に重ね、Ⅰボタンを押せばOKです。

「続き」……ゲームを続きから始めることができます。遊びたいファイルを方向キーの上下キーで選択し、Ⅰボタンで決定。「最初から始める」を選択すると、ゲームの最初からプレイできます。

「写す」……セーブファイルをコピーします。「どの記録をどのファイルに写す」という順序で指定します。なお、すでにファイルのある所へはコピーはできません。

「消す」……不用になったファイルを消すためのコマンドです。ファイルを方向キーの上下キーで選択し、Ⅰボタンで決定。

「詳細」……セーブファイルの詳しい状況を知ることができるコマンドです。カブキたちの状態を確認することができます。

一座の旅程
続き　写す　消す　詳細
KABUDEN・01 京の町 Lv15 TIME 1:41
KABUDEN・02 嵐山温泉 Lv22 TIME 4:08
KABUDEN・03 嵯峨野村 Lv19 TIME 3:12
KABUDEN・04 最初から始める
KABUDEN・05 最初から始める

←この画面での細かい操作方法の指示は、画面最上部に表示されます。

## バックアップデータがいっぱいの場合

バックアップRAMがいっぱいで、新しくゲームを開始できない（新しいファイルが作れない）場合は、エラーメッセージがでます。この場合、「消す」のコマンドで、不用なカブキのファイルを消して下さい。不用なカブキのファイルがない場合は、リセット（RUNボタンを押しながら、SELECTボタンを押す）してシステムの起動画面に戻します。

そこでSELECTボタンを押して、不用なゲームファイルを消してください。「風雲カブキ伝」のセーブ用の空きが確保されれば、「一座の旅程」画面でエラーメッセージは出なくなります。

BACKUP RAM
▶ 削除
全体の初期化
終了

➡データの削除は、「システム起動画面」で行います。上下ボタンでカーソルを移動させ、Ⅰボタンで決定します。

## フィールド移動時

### 方向キーでコマンド選択、Ⅰボタンで決定！

キャラクターの移動は、方向キーの上下左右で行います。コマンドの入力は、方向キーでコマンドを選択し、Ⅰボタンで決定（Ⅱボタンでキャンセル）。「話す」「調べる」「宝箱を開ける」や「乗り物の乗り降り」は、コマンドではなく、その場でⅠボタンを押せばＯＫです。

➡方向キーでコマンドを選択し、Ⅰボタンで決定（Ⅱボタンでキャンセル）

### 「話す」「調べる」「宝箱」「乗り物」について

「話す」「調べる」「宝箱を開ける」、そして「乗り物に乗る」。これらの行動については、「人や物に接して、Ⅰボタンを押す」という方式をとっています（降りる時は、降りたい場所でⅠボタン）。また、「話す」「宝箱を開ける」の２つは、設定コマンドで自動に変更することもできます。

⬅人や物に接して、Ⅰボタンを押す。

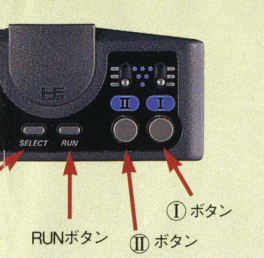
### 基本画面表示（移動時）

フィールド移動時の画面で、Ⅱボタンを押すとカブキたちのステータス、持ち金、コマンドが表示されます。

**■ステータス**
カブキたちの、その時点での体力、技数、段数を知ることができます。また、毒や酸におかされるなど特殊な状況に陥ると、各キャラの症状が表示されます。

**■コマンドメニュー**
選択できるコマンドが表示されています。

**■持ち金**
パーティ全体の現時点の持ち金が表示されます。

## 戦闘時

### コマンド入力で、いざ戦闘！

マップ上の敵に遭遇すると、戦闘画面になります。戦闘では、各キャラクターの順番が来るたびに、方向キーでコマンドを選択、Ⓘボタンで決定します。Ⓘボタンでは、直前に入力したコマンドをキャンセルできます。

### オートバトルも可能！

カブキ以外の仲間には、オートバトル機能が用意されています。このオートバトル機能では、阿国、世阿弥、富士山、それぞれについて「オートバトルとマニュアルの選択」から「オートの場合の戦い方の方針」まで設定が可能です。くわしい説明は37ページを見てください。

⬇マニュアル（手動）の場合は、各キャラの行動コマンドを全て指定して進めます。

⬆オート（自動）の場合は、操作しなくても最適なコマンドを選び決定されます。

## 基本画面表示（戦闘時）

戦闘時の基本画面のステータス表示は、移動時のものと変わりありません。

**■ステータス**
カブキたちの現在の状況が表示されます。

**■メッセージ**
カブキたちや敵のとった行動、その結果などがメッセージで表示されます。

**■操作キャラクター**
プレイヤーであるあなたが操作するカブキたち味方キャラクターのグラフィックです。

**■敵**
倒さねばならない敵のグラフィックです。

**■コマンドメニュー**
基本戦闘コマンドが表示されています。それぞれのキャラクターごとに、コマンドを選択します。

## キャラクターの能力

### そして戦士は進化する!

⬆戦闘で敵を倒すことがキャラクターを成長させる基本。

カブキ達は
93の徳を得た!
294両のお金を得た!!

⬆敵を倒すと、徳とお金が手に入る。

素早さが　6上がった!
体力が　6上がった!
技の力が　4上がった!

⬆ある一定の徳を積むと、段(レベル)がアップ!　それぞれの能力値も上がる。

カブキの体力と技の力が　全回復した!

⬆段がアップすると、体力と技が全回復する。ただし、体力が0の時は回復しません。

主人公のカブキを始め、仲間たちは「大門教」との戦いの中で、成長し、さまざまな特殊能力を身につけていきます。基本的な成長の図式は、「戦闘でモンスターを倒す」→「徳(経験値)を積む」→「段(レベル)が上がる」→「その結果、キャラクターの能力がアップする」というもの。これは、カブキたちの“基礎体力の成長”に当たり、敵を倒すと、お金を手に入れることもできます。能力に関する数値には、次のようなものがあります。

| | |
|---|---|
| 徳 | 敵を倒して、一定値の「徳」を積むと、カブキたちの段数がアップ。段の上がり方は人によって異なります。(経験値のこと) |
| 段 | カブキたちの強さを示す指標。レベルのこと。「段」が上がるにつれて、そのキャラクターの「体力」「技」「攻撃力」「守備力」「素早さ」もアップします。「体力」と「技」は全回復します。また、戦闘の成功率にも関係してきます。 |
| 体力 | いわゆるHP(ヒットポイント)。この数値が0になると、戦闘不能状態になります。ゲーム中、最大の注意ポイント。 |
| 技 | 巻物(術)を使用するのに必要なポイント。MP(マジックポイント)と同意語。巻物を使うと、一定値のポイントが減ります。奥義を使っても減ることがあります。 |
| 攻撃力 | 武器による攻撃能力の基準となる数値。キャラの腕力のようなもの。攻撃力が上がると、敵へのダメージも増えます。 |
| 守備力 | 敵の攻撃に対する守備能力の基準となる数値。当然、能力値がアップすれば、敵から受けるダメージも減ります。 |
| 素早さ | 俊敏性の基準となる数値。この数値が大きくなれば、先制攻撃がしやすくなり、敵の攻撃をかわす確率も高くなります。攻守両面に影響のある数値です。 |

## パワーアップで最強の勇者に

「徳を積み段を上げる」以外に、カブキたちの能力はさまざまな形でアップしていきます。その代表的な方法は、「装備を固める」「巻物を手に入れる（術を習得）」「奥義を覚える」の３つ。また、いろんな道具を利用することでも、戦いがラクになるはずです。装備は、良いものを早いうちに買い替えることが大事です。

**「装備」**
武器や防具、履物を装備することによって、カブキたちの攻撃力、守備力、素早さがアップします。

**「術」**
巻物を手に入れると、自由に使えるようになる。しかし、人によっては使えない巻物もあるので要注意。

**「奥義」**
各自の特殊能力。それぞれ持つ能力は異なりますし、覚え方も違います。

**「道具」**
回復、攻撃、移動など、さまざまな用途の道具があります。入手方法は発見したり、店で買うなど。

### 「体力」が０になってしまうと…

仲間の「体力」が０になると、彼らは行動不能状態となり、「技」も０になってしまいます。また、カブキの「体力」が０になった場合のみ、パーティ全員は、直ちに所定の復活ポイント（診療所やドルイド教会）に自動的に戻されてしまいます（持ち金はそのままです）。

➡カブキの体力が０になると、復活ポイントへ戻される。

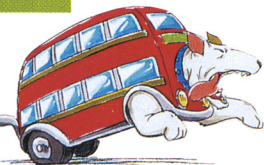
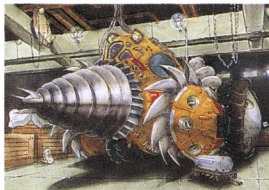
### 仲間を復活させるには･･･

体力が０になってしまった仲間は、診療所かドルイド教会で復活させなければなりません。たとえ仲間が復活しても、「体力」は１、「技」は０の状態です。まず、宿屋で休むことが先決でしょう。

➡復活したら、まず宿屋で休んで、体力回復だ！

## フィールド

### ジパングもロンドンも謎だらけ！

旅の舞台となる京都とロンドンは、基本的に山や川、障害物などで区切られています。謎（イベント）を解くことによって、これまで通過できなかった未知の土地へ進めます。また、その他にも、敵を倒したり、乗り物を手に入れることによって、ルートを開くことも可能です。

⬆山や川など、自然の障害物は、歩いて越えることは不可能です。

⬆犬バス

⬇ジェットモグラ

⬆ゲーム中には、たくさんの乗り物が登場します。乗り物を駆使すれば、自由に障害物を越えることもできます。

誰のどの部分を装備しますか？
ATK 145／DEF 151／SPD 220
カブキ 戦士の剣 24 鉄分の鎧 28
倫敦の長靴 22 銅の兜 17
世阿弥 賢者の杖 17 隠者の衣 15
倫敦の長靴 22 麦わら帽子 14

⬆まるで西洋ＲＰＧ？　場所が変われば、ウインドウも変わる？

### ジパングとロンドン、ここが違う!

ジパング（京都）とロンドンでは、次のようにウインドウの表記が異なりますので、注意してください。なお、店に関しての相違点は38ページをご覧ください。

「体」→「ＨＰ」
「技」→「ＭＰ」
「攻撃」→「ＡＴＫ」
「守備」→「ＤＥＦ」
「素早」→「ＳＰＤ」
「徳」→「ＥＸＰ」
「段」→「ＬＶ」
「両」→「Ｐ（ポンド)」
「巻物」→「魔法」

## 診療所

### ●ベストな状態を維持しよう

カブキたちが、戦闘やさまざまな仕掛けによって、「酸」や「毒」などにおかされたり、「呪い」をかけられたりすることがあります。その場合、被害にあった仲間を治療・回復させる所が、この診療所です。ちなみに、体力が0になった仲間を復活させる時も、この診療所で治療を行ないます。

⬆診療所の選択コマンド。キャラクターの体調に合わせて治療を行なってください。

## セーブ

### ●宿屋で旅の記録をとる

「一座の旅程」（セーブデータ）は、基本的に宿屋またはホテルで記録します。右の画面のように、「宿泊／記録」あるいは「記録」を選び、そこまでの戦いの記録をセーブしてください。ゲーム再開時に、その場面・その状態から遊ぶことができます。セーブはこまめに取ることをお薦めします。また、ゲームの終了は、リセット（セレクトボタンを押しながら、ランボタンを押す）→ハードの電源を切る、という手順で行ってください。

⬆宿屋での選択コマンド。「記録」だけならば無料。「やめる」はゲームの終了ではなく、キャンセルの意味。

## 覚えておこう!

### ●２つに分かれるウインドウの意味

メッセージ・ウインドウには、２つの意味があります。１つは、ウインドウの下地が「黒」の時。この場合、オートイベントなので、だまっていても先へ進みます。逆に、下地に色がついているウインドウの時は、Ⅰボタンを押してメッセージを送ってください。

### ●ＣＤの音楽がとんでしまったら…

ゲームの途中、ＣＤの曲が止まってしまった場合は、ＳＥＬＥＣＴボタンを押しながら、Ⅱボタンを押してください。再び曲が流れ始めます。

# 状態

## カブキたちの現能力を確認

カブキたちの細かい能力（体力や攻撃力など）から装備、道具といったアイテム関係まで、さまざまな状態を一目で確認するためのコマンドです。徳と各種の能力に関する数値は特に重要ですから、常に注意して見ておく必要があります。1人ずつ見る方法と、仲間全員を見る方法（一覧）、仲間全員の体調の具合を見る方法（健康）の3通りがあります。

### 「カブキ」の例

左は現在の徳。右の数値は次の段になるために必要な徳の数。

現在の体力と技。右は最高状態での数値。

装備の効果を加えたものを表示。

使用できない巻物は文字の色が薄くなります。

持っている武器・道具。装備している物は黄色で表示されます。

カブキ
一覧
健康

### 一覧の場合

「一覧」は、全員の一括表示。Ⅰボタンを押すたびに「状態→武具→道具→巻物→奥義→装備」の順に表示が替わります。Ⅱボタンでキャンセルです。

状態一覧

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| カブキ | EXP | 30471／ 2417 | ATK | 145 |
| LV32 | HP | 225／225 | DEF | 151 |
| | MP | 140／140 | SPD | 220 |
| 世阿弥 | EXP | 32024／ 864 | ATK | 68 |
| LV32 | HP | 212／212 | DEF | 148 |
| | MP | 151／151 | SPD | 190 |

### 健康の場合

「健康」では、全員の体調が表示されます。通常は「良好」と表示されますが、健康を害すると（例・毒や酸など）、その状態が表示されます。

健康表示一覧

| | |
|---|---|
| カブキ | どく |
| 世阿弥 | さん |
| 阿国 | 良好 |

巻物

このページでは、移動時の基本コマンド6種類の使い方を紹介しています。また、メニュー表示のない「話す」と「宝箱を開ける」という行動は、Ⓘボタンかオート。「調べる」は常にⒾボタンで行います。

## 誰が持つ？ 誰が使う？

術（巻物）に関するコマンド。「使う」「渡す／交換」「捨てる」の3つのサブコマンドがあります。操作はどれも、画面の上部のメッセージに従って、方向キーでメニューを選択、Ⓘボタンで決定（Ⓘボタンでキャンセル）という方法になります。巻物選択時には、巻物にカーソルを重ねると、その効果などを画面上部に表示する、という機能がついているので参考にしてください。この表示内容は、左から、巻物の読み方、効果、消費技数、使用可能のキャラの順。巻物に関する情報は、別紙の巻物一覧で確認することもできます。また、画面に表示されている巻物が濃い色の場合、その時点では使えないことを示しています。

### 渡す／交換の方法

「渡す」場合は、渡したい巻物と渡したい相手の空欄を選択。「交換」の場合は、交換したい2つの巻物を指定します。巻物の効果と使用可能キャラをよく考えて、誰が持つかを決定してください。

⬆まず、人に渡したい巻物を方向キーとⒾボタンで決定。

⬆渡したい人、または交換したい巻物を同様に選んでⒾボタン。

## 奥義

### オレたちの必殺技だ!!

勇者たちは、ある条件で、奥義をひとつずつ覚えていきます。（条件はキャラクターごとに異なり、各キャラが覚える奥義は最大８個）。その奥義を使う時のコマンドがこれです。奥義によっては「技」を消費したり「お金」を使ったりするものがあります。奥義の効果はいろいろ。移動中にも使える奥義もあるので、状況に応じて、効果的に利用してください。

⬆カブキは秘芸、世阿弥は仮面、というようにキャラごとに奥義の種類が違います。

⬅「渡す／交換」の方法は、巻物と全く同じです。画面の表示に従って操作してください。

⬆持てる道具の数は、各キャラクターとも6個と決められています。それ以上の道具を持つ場合は、整理して下さい。

## 道具

### 使って覚えるが勝ち！

道具を使用する時のコマンド。「使う」「渡す／交換」「捨てる」の３種類のサブコマンドがあります。画面表示の内容と操作方法は、「巻物」コマンドと同じで、道具を指定すると、画面上部に効果などが表示されます（左から、読み方、効果、使用可能キャラクターの順です）。回復系統だけでなく、場所移動に関係したアイテムもあります。

## 武具

### 装備固めてソンはなし！

武具は、「装備する」「渡す／交換」「捨てる」と、3種類の行動を取ることができます。「装備する」を選択した場合は、「誰の」→「どの部分の装備を」という順に決定します。その際、画面上部に、キャラの攻撃力、守備力、素早さが表示されるので参考にしてください（謎の武具もあるので、いろいろ試してみてください）。装備の部位は、腕（攻撃力）、胴・頭（守備力）、足（素早さ）の4か所です。

←装備している武具は黄色、そのキャラが装備できない武具は緑色で表示されます。また、武具を指定すると、その効果などが上部に表示されます。

←「装備する」場合、まず、装備する箇所を指定します。

←その後、装備したい武具を指定します。

## 設定

### 好みのモードでより遊びやすく

フィールド上のキャラクター操作設定が出来るコマンドです。このコマンドを設定することによって、プレイヤーであるあなたの遊びやすいゲーム環境ができあがります。

←自分が遊びやすいモードを作れば、より楽しくゲームできること間違いなし！
➡初めてゲームをする時は、赤字の初期設定になります。

| 設定の内容 | |
|---|---|
| 歩く速度 | 「**遅い**」と「早い」の2つのコマンドで、カブキたちの移動速度を変えることができます。ただし、マップによっては、効果のない所もあります（基本的には、村／町マップで有効です）。 |
| 文字速度 | 文字の表示速度を変えることができます。「1」「**2**」「3」「4」と4種類あり、「1」が一番早く、「4」が一番遅く設定されます。 |
| 話す・宝 | 人と話したり、宝箱を調べたりするのを、ⅠボタンをⅠ押すか、接触のみで自動的に行ってもらうかを選択できます。「**Ⅰボタン**」か「自動」のどちらかで、設定されます。 |
| 斜め移動 | 「あり」「**なし**」のコマンドがあります。十字キーの斜めを押すことによって、フィールド上のキャラクターが斜め移動するか、しないかを決定します。 |

## 戦う

戦う　秘芸　突破
巻物　備え　状態
持物　止め　作戦

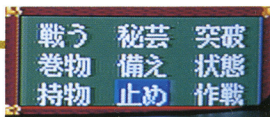
### 殴る、叩く、斬るこそ戦闘の基本

武器による攻撃。戦闘ではもっとも基本的な戦い方です。攻撃対象となる敵は、１度につき１体。敵が２体以上現れた時は、方向キーの左右（または上下）で、どの敵にするかターゲットを絞ります。

➡方向キーの左右でも、上下でも敵を指定できます。指定された敵は点滅します。

## 巻物

### 攻撃？ 防御？ どう使うか!？

巻物（術）を使っての攻防。「巻物」コマンドを選択し、Ⓘボタンを押すとそのキャラクターが持っている巻物が表示されるので、そこで、どの巻物を使用するかを決定（使用できる巻物は白で表示されます）。その後、敵に術をかける場合は敵に。仲間にかける場合は、どの仲間にかけるのかを指定します。戦況を判断して、術を使いこなしてください。なお、戦闘時に巻物の受け渡しや交換は出来ません。

⬆方向キーで敵を指定。グループで指定する場合もあります。

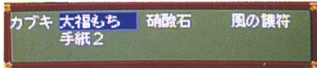
⬆仲間の指定。方向キーの左右で画面上のウインドウを指定します。

戦闘のコマンドは全9種類。各キャラクターのターンで、それぞれ戦況に応じたコマンドを決定してください。「作戦」コマンドでオートバトルを指定したキャラは、自動的にコマンドを決定します。

## 持物

### アイテムで反撃！形勢逆転だ！

戦闘時に武具や道具を使用する時のコマンド。まず、「武具」か「道具」「装備」を指定し、その後で具体的に使用するアイテムを決定。対象の指定（どの敵やどの仲間に使用するか）は、「巻物」の場合と同じです。武具や道具の中には、敵に特殊な効果を与えられるものもあるので、戦闘時にいろんなアイテムを試してみるのもいいでしょう。

「装備」は、戦闘中にキャラの装備替えが出来ます。

↑コマンドの入力例。基本的に、どのアイテムを誰に、という順序で指定していきます。

⬅仲間への指定は上部ウインドウで。

## 奥義

### 超見せ場! 得意技連発!!

カブキたちが習得した奥義（得意技）を使用する時のコマンドです。奥義の中には、巻物同様、技を消費するものもあるので、何度か試してみるといいでしょう。攻撃系統のものや敵を弱体化させるものなど、効果はいろいろ。戦況に応じてうまく使い分けてください。また、奥義によっては、たいへん危険をともなうものもありますので充分に注意してください。

↑カブキは、スタート時から、わりと多くの奥義（秘芸）を覚えています。

## 備え

### 敵の攻撃から身を守れ！

⬆初めて出会う敵の攻撃力を探るために、一度ガードして様子をうかがうのも手だろう。

「備え」には、3種類のサブコマンドがあり、それぞれの意味は、以下の通りです。

**まもる**：守りを固めることにより、敵の攻撃から受けるダメージを通常より少なくすることができる。

**かばう**：自分以外の仲間をかばうコマンド。その仲間のダメージを自分が身代わりになって受けます。

**よける**：敵の攻撃を当たりにくくします。成功すれば、ダメージは0。失敗すればダメージを喰らいます。

「かばう」を選択した時のみ、どの仲間をかばうかを、方向キーとⅠボタンで指定します。これらのコマンドは、どちらかというと、カブキたちの体力が少なくなった時に効果を発揮します。

## 止め

### 新登場！ 見逃したら負け戦だぞ!!

⬆「止め」コマンドは、ボスバトル戦で…と覚えておくとよいでしょう。

この「止め」コマンドは、特定の敵キャラクターと対決している時にしか出現しません。特定の敵は、特定のアイテムで「止め」を刺さなければ、復活してしまい、再び戦闘の状態に戻ります。そのため、特定の止めアイテムを持ってきて、このコマンドで「止め」を刺さなければいけません。止めを刺せる状態になった時、ウインドウに、「止め」コマンドが表示されます。その時に、止めアイテムを使って、敵に止めを刺してください。もしも、止めアイテムを持っていないで、戦闘に臨んだ場合は、「突破」して出直すといいでしょう。
（ただし、「突破」は「止め」状態のみ有効です）

## 突破

### 不利になったら逃げるが勝ち！

⬆体力や技を温存する時や、自分たちの体力が少ない時に使うと便利なコマンドです。

戦わずして敵を突破してしまう。いわゆる「逃げる」コマンドです。このコマンドは、ひとりずつ選択することが出来、成功した場合は、コマンドを選択した勇士だけでなく、仲間全員が敵の包囲網を突破します。突破できるか、再び回り込まれるかは、主にカブキたちと敵の素早さに関係しています。

## 状態

### オレ様をよーく把握しろい！

状態一覧

カブキ EXP 30471／ 2417 ATK 145
LV32 HP 225／225 DEF 151
MP 140／140 SPD 220

世阿弥 EXP 32024／ 864 ATK 68
LV32 HP 212／212 DEF 148
MP 151／151 SPD 190

⬆戦闘中でも、常にカブキたちの状態を確認しながら戦うことが勝利への近道。

仲間の現在の状況を確認できるコマンド。内容と表示は、移動時の「状態」コマンドと同じです。戦闘時の「状態」コマンドには、今回、新しく戦闘効果表が加わりました。戦闘効果表は、カブキたちがどんな状態にあるかを知ることが出来る便利な画面です。

## 作戦

### 仲間の戦い方を指示する

「作戦」コマンドは、カブキ以外の仲間を自動操作する時のコマンドです。「自動」と「手動」の２つのサブコマンドがあり、「手動」を選ぶと、全ての仲間のコマンドをプレイヤーが入力しなければなりません。「自動（オート）」を選んだ時は、左の表のように分かれます。（作戦の自動はⅡボタンを押していると一時的に解除できます。）

| | |
|---|---|
| **優先** | 攻撃／魔法／奥義<br>※攻撃方法の優先順位です。<br>通常は「攻撃」優先になっています。 |
| **ＭＰ** | 自由／回復／不可<br>※ＭＰ（技）の使用に関する制限です。<br>「回復」……回復のみに使用します。<br>「不可」……技を一切使用しません。<br>通常は「自由」になっています。 |
| **目標** | 自由／先方／後方<br>※目標である敵の優先順位です。<br>通常は「自由」になっています。 |

# 武器だ! 道具だ!! パワーアップだ!!!

このページでは、代表的な道具類と店を紹介しておきます。道具類は、基本的に装備を固めるためのもの（武具）と、それ以外のもの（道具）に分かれ、その中でも装備は、装備する部位によって、4つのタイプに分かれています。店については、それぞれで、取り扱うアイテムも異なっています。また、ロンドンでは、アイテムも店の名前や外観も、違ったものになりますので注意してください。

**IN KYOTO** / **IN LONDON**

## ■宿屋 / ■ホテル

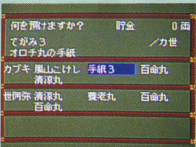
➡体力が0の時に泊まっても、回復の効果はありません。

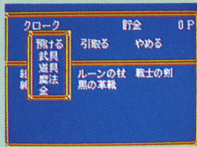
体力と技の回復場所。データをセーブするポイントでもあります。「宿泊」で回復。「記録」でセーブです。

## ■診療所 / ■ドルイド教会

➡患者から情報を集めることもできます。

「酸」「毒」などの治療、「呪い」の解除、体力0の仲間を復活させることができます。

## ■預り所 / ■クローク

➡カブキは、ここに巻物を預けたはずですが…

お金や持物などを預けることができます。もちろん、無料で出し入れ可能です。

## ●道具は持ち主が肝心！

仲間が2人以上いる場合は、手に入れた武具や道具を「誰が持つのか」決めなければなりません。武具は誰が装備可能なのか、よく考えて、持ち主を決定してください。

⬆アイテムを手に入れると、上のようなメッセージが出ます。ここで持つ人を決定。

⬆鉄糸の鎧（チェインメイル）。胴装備用の武具のひとつ。守備力がアップします。

⬅大福もち。ゲーム序盤での、体力回復アイテム。

⬅十六夜刀。腕装備用の武具の例。攻撃力がアップする。

➡三度笠。頭装備用の武具の例。守備力をアップさせる。

⬅金の林檎（ゴールドアップル）。ロンドンでの体力回復アイテムです。

➡倫敦の長靴（ロンドンブーツ）。足装備用の例。履物は仲間たちの素早さをアップしてくれます。

### ■武器屋

何を買いますか?　持金 1737両
おおどうぐのけん　／カ世
攻撃力 7

| | | | |
|---|---|---|---|
| 大道具の剣 | 54 | 青柄の太刀 | 96 |
| 柳生の太刀 | 216 | 修羅刀乱 | 312 |
| 舞台衣装 | 30 | 雁の陣羽織 | 78 |
| 五月の胴 | 138 | 白虎の胴 | 270 |
| 鉢巻き | 19 | 六角帽 | 31 |
| 高下駄 | 10 | 飛脚の足袋 | 24 |
| 麻の足袋 | 42 | 高下駄 | 10 |

武具（装備）を専門に扱っている店です。武具の売買をすることもできます。基本的に、売値は買値の半分です。

⬅名前と値段、画面上部には性能が表示されます。

### ■道具屋

道具を専門に扱っている店です。道具の売り買いをすることができます。基本的に、売値は買値の半分です。

⬅性能表示の他に、誰が使用可能か、適応人物も表示されます。

### ■インフォメーションセンター

上下キーで選択
1ボタンで決定
2ボタンでキャンセル
イーストエンド

ロンドンの地図や情報を聞くことができます。まず、ここで下調べをしてから冒険するのも手です。

⬅ロンドンはドーバーの町にこの情報センターはあります。

# 敵紹介

フィールドマップ上には、大門教が送り込んださまざまな敵キャラクターが出現します。敵は、それぞれ個性的で、ある時は単体で、またある時はグループで、カブキたちに襲いかかってきます。敵を倒すと、徳とお金を得ることができます（中にはアイテムを落としていく敵もいます）。

⬅敵の出現シーン。素早さの差によって、敵が先制攻撃をしてくることもあるぞ！

⬆とにかく目の前の敵は倒せ！でないと、先へは進まない!!

## 歌だ！　オペラだ!!
## ミュージカルだ!!!

大門教のボスキャラクターとの対戦では、バトルシーンの他にミュージカル・ビジュアルがあります。カブキたちの戦いの前に、独特の踊りと歌で歓迎（？）してくれます。威嚇する者もいれば、中には思わずふきだしてしまうような踊りをするキャラクターもいます。どうぞお楽しみに。
ボスキャラクターは当然、強大な体力を持ち、特殊な攻撃を仕掛けてきます。装備や道具を万全に整え、戦略を立てて挑んでください。

⬇ゲーム界では史上初のオペラ・ビジュアル・シーン。歌って踊る敵キャラクターには絶句まちがいなし！

アドバイス

## ADVICE 1 巻物は京都の預り所にある!!

ゲームを始めて、「あれっ？」と思った人がいるかもしれない。カブキ団十郎が、「天外魔境II」の戦いで天狗からもらった巻物を持ってないことに気づいたかな？遊び好きのカブキのこと、用がなくなったからと、一度「預り所」に預けたらしい。もっとも、全部が全部の巻物を預けたわけではなく、中には無くしてしまったものもあるようだ。

とりあえず、ゲームを始めたら、「預り所」へ行って装備を固めよう！　大門教との戦いも、断然有利になるはずだぞ。

## ADVICE 2 お稲荷様には隠された秘密が！

京都のあちこちには、昔からジパングの地神様であるお稲荷様がある。しかも、そのお稲荷様には、実は秘密があった！お供えの「油揚げ」を持っていけば、新しいお告げが聞けるかもしれない。ゲームにつまったら、ここへ来ればゲームのヒントが必ずもらえるはず。

## ADVICE 3　人の話は繰り返し聞くこと！必ず謎は解ける！

「風雲カブキ伝」の登場人物は、状況によって色々なことを話します。一度、話をした相手でも、イベントをクリアした前と後では、話の内容が変わってしまうことが数多くあります。状況が大きく変化したら、もう一度話しかけてみましょう。きっと重要な情報が手に入るはずです。

## ADVICE 4　新登場『止め』コマンドをボス戦で見逃すな！

今回新しく、戦闘時に、『止め』コマンドが追加されています。くわしいことは別ページ（３６ページ）に記載されていますが、通常はウインドウ内から消えているので、ボスとの戦いになったら必ず思い出してください。このコマンドを使用しなければ、ボスキャラは絶対に倒せません。使うアイテムと使う時期を間違えないように！

# 広井王子

**企画・監修**

「天外I」「天外II」では正調伝奇物語を大河ドラマでやった。少々疲れたので、ちょっと軽く冒険活劇をやろうと思った。それが、今回の「カブキ伝」であります。ですから、キャラクターゲームとしての要素がものすごく強く仕上がっています。また、少し実験的な試みとして、ミュージカル部分をつくってみました。CD-ROMの特性が生かされていると自分ではかなり気に入っています。それと、各所にアニメや映画のパロディが散りばめてあります。肩の力を抜いて遊んでください。まあ、カブキ団十郎ですから、しかたありゃせんやね。と、きっと足下兄弟なら言うでしょうね。1年間の制作期間でスタッフの熱意に支えられ、どうにか発表できました。心より感謝しています。どうか、楽しんでください。

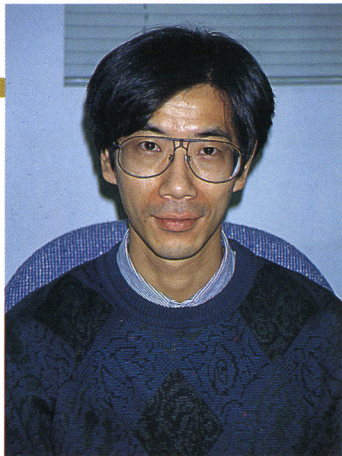
**PLOFILE**

レッドカンパニー総帥。コンセプトプランナー。ニューヨークで、P・H・チャダ氏原作の「FAR EAST OF EDEN」に出会った後、1989年、「天外魔境　ZIRIA」としてゲーム化。また、1992年、続編「天外魔境II　卍MARU」を発表、爆発的大ヒットとなる。

ゲーム以外にも、TVアニメやマンガの原作者、小説家としても有名。特にマンガの原作は、週刊・月刊合わせて、同時に3本のレギュラーを持つなど、めざましい活躍を遂げている。

# 竹部隆司

**監督**

いっちょカブキでゲームを作るか？で始まったこのプロジェクト、制作現場に動揺が走る。「エッ？天外…ですか？俺まだ死にたくない」まてまて、あわてるな。主人公はカブキで、ああなって、こうなってと、ついでにバトルは横バトルだもんね。「エッ？横バトル…ですか？やっぱり死にたくない」心配するな。みんなで作れば必ずできる。こうして制作はスタートした。1年後、めでたく完成。みんなはまだ生きている。

**PLOFILE**

株式会社ハドソンの重鎮中の重鎮。ハドソン創設当時からのメンバーでもあり、仲間からの信望も厚い。これまでに当社のソフトを何本も手がけ、不動の地位を築く。最近は、主に若手の面倒を見ることが多かったが、今回は満を持して、登場となった。この「風雲カブキ伝」制作中は、ご意見番として腕をふるった。

# 辻野寅次郎

**絵師**

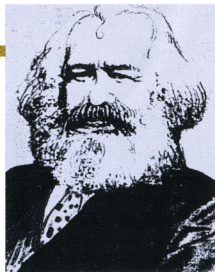
天外魔境の仕事もこれで３作目。夢中になって描き続けて、気がついたら30歳をとうに過ぎていました。僕の青春は天外のキャラクターたちとともにあったという感じかな。
動画用紙にキャラクターを描く～デザイナーの手によりコンピューターグラフィックになる～声優さんによるアフレコ、オリジナル音楽を録音～最後にプログラマーが全ての素材をシンクロし一つの作品が出来あがる。今回のカブキ伝でも声優さんをはじめとしたスタッフにも恵まれ、厳しいながらも、幸せな作品作りが出来ました。どうか、天外の世界をゆっくり楽しんで下さい。

**PLOFILE**

レッドカンパニーが世界に誇る花形絵師。天外魔境シリーズのメインキャラクター・デザイナー。アニメ界に在籍中は、ディズニー作品の原画などを手懸ける。レッドカンパニー移籍後は、天外魔境シリーズを中心に大活躍。今回はビジュアルシーンが過去最高とあって、一筆入魂をモットーに作品を仕上げる。
本人いわく、趣味は「酒好き、旅好き、バイク好き」。

## P·H·チャダ　原作

It's time for the Japanese creators to enter the world-wide stage. This is a great new challenge which offers an entirely new perspective in the development of the fantasy world. Movie is dead, and we will enjoy a new form of drama through the computers in our homes. I feel "KABUKI" brings a whole new dimension to RPG not present in the western RPG. I hope "KABUKI" will strike Hollywood and Disney with this oriental magic.

Dr. P. H. Chada

**PLOFILE**

東洋研究家。スミソニアン博物館・東洋研究室第3主事。日本そのものがファンタジーである！　という独特の日本観を持っている。

## 田中公平　音楽監督

「大風呂敷を広げる」私の大好きな言葉だ。たぶん、総帥広井王子氏もそうに違いない。なぜなら、クリエイティブな仕事と言うものは、すべからく、おとぎ話を現実化する作業が必要だけれど、その際、自分の頭を誇大妄想化しないと、絶対に良い物が出来ないからだ。だから今回の天外は、ゲーム自体も音楽も前作以上に大からくりの嵐！大風呂敷のカーニバル！

きっと楽しんでもらえるはず…。期待して下さいな！

**PLOFILE**

東京芸術大学音楽部作曲科卒業後、アメリカの音楽学院に留学。帰国後、本格的に作・編曲活動を始める。代表作に、ビデオ「天外魔境」やアニメ「グランゾード」などがある。

# 天外カワラ版

## 助監督こなきじじいの「カブキ伝」ウラ話！

レッドの面々に囲まれてカブ伝完成を祝うスタッフ。花見のようだが、それは目の錯覚だ。(広井王子は諸用のため欠席)

わーい、ついに完成したぞぉ！　大自信作「風雲カブキ伝」の制作が、すべて終わったのだ!!　てなわけで、ここまで来るのは、やっぱラクじゃなかったなー。思えば辛く険しい道のりだったわけよ。スタートは、92年の4月。よく考えたら、こんだけ短い期間で完成したもんだよな。化物みたいなゲームが、1年ちょっとで完成するなんて、ホント奇跡だよ。そういや、ストーリーなんて当初は、「江戸と神戸、それに京都を加えて、三都物語でいこーぜ」などと、広井王子さんは何の脈絡もなく、ノリノリで語ってましたが、「カブキが世界に飛び出したら、おもしろいんじゃないっスか？」の一言で、またストーリーの練り直し。結局は京都からロンドンへ…というストーリーに落ち着いたわけですが、とにかく思考錯誤の連続でした。そうですよね、広井さん。

メインのキャラクターも、苦しい思案の末に完成していきました。プッシュ富士山は、モンゴル相撲のチャンピオンという、設定が設定だけに、最初はものすごいデブなキャラだったわけよ。おまけにボサボサ逆立った髪に、ぶ厚い唇。あんまりカッコよくはなかった…。結局、筋肉質な今の絵になったんだけど、世阿弥なんて、もっとスゴい！　白髪頭で、杖をついたただのジイさんだったんだぜ。それに仮面をつけた姿を想像できる？　ハッキリいってヒーローには見えないんだよ、これが。そうですよね、辻野さん。

そーいうわけで、苦労の末に「風雲カブキ伝」は、発売となったのでした。めでたし、めでたし。

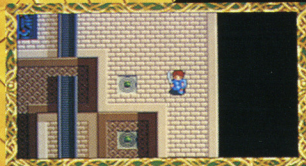
辻野、こなき友情の乾杯だ！うーん大仕事を終えた男の顔はやっぱ、一味違うぜ。

SUPER CD·ROM² SYSTEM
HP 220 MP 084 EXP 03700 GOLD 03000
ADOL
ENEMY
Ys IV
THE DAWN OF Ys
12月、イースIV発売決定.!!
あのアドルが、リリアがドギがかえってくる。
PCエンジン史に旋風を巻き起こした
『イース』シリーズ第4弾ついに登場!
セルセタの樹海を舞台に、
アドル＝クリスティンの新しい冒険が始まる。
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
Falcom©
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。
©HUDSON SOFT ©FALCOM

Illustration : Torajirou Tujino, Bokukubo, Mika akitaka
CG Efect : Kazuyoshi Seki

ハドソン●ユーモアネットワーク

# HuMoR NETWORK

雑誌じゃ読めない　ゲーム情報満載！

ハドソンでは、ユーザーのみなさんのための会報誌「ユーモアネットワーク」を毎月発行しています。ハドソンの最新ソフト情報ほか開発中の裏話など情報がいっぱい！　この見本誌を希望する方はソフトと同封のアンケートはがきにある「見本誌希望」の欄に○をつけて送ってください。見本誌をお送りします。

▲見本誌

●会員特典（全員にプレゼント！）

「ユーモアネットワーク」の会員になると、会員証のほかに、「1993ハドソンCD-ROM音楽全集」などの特製グッズを全員にプレゼントします。

会員証

ハドソンCD
ロム音楽全集

## CD-ROMディスク●保管上の注意

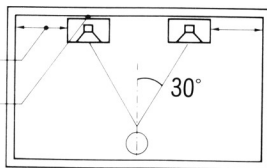
●信号読み取り面（レーベル面の反対側の光った面）を汚さないように注意してください。汚れた場合は、やわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭きとってください。

●CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。

●レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。
CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。

●プレイ後は元のケースに入れて保管してください。また、CD-ROMディスクは、高温、高湿の場所には保管しないでください。

## RSS方式●CDオーディオの立体音響効果

このゲームは、一部にRSS(Roland Sound Space)方式を採用しており、従来のステレオ再生装置でも、前後・左右・上下にわたる３次元の臨場感あふれる立体音響が楽しめます。理想的な聴き方は、下の図を参考にしてください。

※左右のスピーカーが離れすぎている場合や、あまり残響の多い部屋では効果が現われない場合があります。

# HCD 3046



題字：禅

■本　　社
〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
■ハドソン札幌
〒062 札幌市豊平区平岸2条6丁目1番14号 三慶ビル2階 TEL 011-841-4622 FAX 011-841-9158
■ハドソン東京
〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
■ハドソン名古屋
〒450 名古屋市中村区名駅5丁目3番8号 名駅モリビル9階 TEL 052-551-4622 FAX 052-551-4628
■ハドソン大阪
〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
■ハドソン福岡
〒810 福岡市中央区天神5丁目7番3号 福岡天神北ビル4階 TEL 092-733-4622 FAX 092-733-6204

このCD－ROMには、外国為替法及び外国貿易管理法に定める戦略物資関連技術が含まれておりますので、これを輸出等により海外に持ち出す場合には、同法に基づく許可を受ける必要があります。